Mensile - Anno VII - N. 69

CBM 64

HIT PARADE

30 GIOCHI

FAST LOADING "BITURBO"

1 TERRORISTI
2 GIORNALISMO
3 PINTOR
4 FIGHTER
5 SERPIX
6 BRADIN
7 GHIACCI POLARI
8 UPPERCUT
9 SOGNO
10 SUPER PITTURA
11 SPEEDY
12 PALLA
13 ARCIERE
14 LASER
15 RIBA
16 CASTELLO DELLE ILLUSIONI
17 PAPIRIAN
18 CRESKI
19 ISOLA DEL TESORO
20 MEDITA
21 TRIS
22 NAVE FANTASMA
23 CIAK SI GIRA
24 SPIRITELLO
25 PALLINA
26 DRIBBLY
27 MONGOLFIERA
28 CATCH
29 ZONA MAS
30 TATON

OGNI MESE



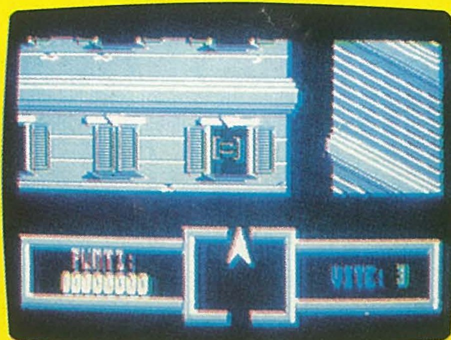
IN EDICOLA

GIOCHI PERICOLOSI

Una volta tanto vi invitiamo a fare giochi pericolosi. Non sarà in ballo la vostra sicurezza personale ma quella dei vostri avversari. Ci riferiamo ovviamente alla scelta ben precisa delle recensioni che accompagnano questo numero della rivista. Si va dai giochi al sole di **California games**, tutta onde e belle ragazze, al football americano di **Frenzy**, un gioco per veri duri, lo stesso tipo di personaggi che possono trovare eccitante il **Dylan Dog** in versione da computer dopo il grandissimo successo ottenuto dal fumetto.
E quando il gioco si fa duro i duri ballano...

HIT PARADE N. 69 - Periodico Mensile - Luglio/Agosto 1992 - Edizioni SIPE s.r.l. - Via Ausonio, 26 - 20123 Milano
Dir. Resp. Elvio Fantini - Reg. presso il Trib. di Milano N. 63 dell'11/02/85 - Sped. in abb. post. gr. III/70%
Distribuzione per l'Italia: Messaggerie Periodici S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Tel. 02/8467545 - Stampa Grafica 85 - Rodano Millepini (MI)

TERRORISTI



Le forze dell'ordine da molti giorni si erano accorte della presenza di un gruppo sospetto di uomini e ne seguivano attentamente i preparativi. Si trattava di un intero commando di terroristi che stava preparando un attentato clamoroso contro un politico durante un affollatissimo comizio elettorale. Il pomeriggio precedente il giorno del comizio, le forze dell'ordine decidono di irrompere nella tana dove sono rifugiati i terroristi ma qualcuno di loro fa in tempo a fuggire rifugiandosi negli stabili adiacenti e per la grande rabbia inizia a sparare all'impazzata dalle finestre alla gente innocente che gira per le strade sottostanti. È necessario rispondere con decisione al fuoco di questi fuggitivi per evitare ulteriori vittime. Le squadre speciali, precedentemente appostate per coprire tale eventualità, sono dotate di uno speciale strumento per l'individuazione delle armi da fuoco (e quindi dei terroristi), localizzato al centro dello schermo in basso. Seguitelo molto velocemente, individuate immediatamente il terrorista affacciato alla finestra e colpitelo senza pietà e tuffatevi all'istante alla ricerca del prossimo bandito.

TASTI UTILIZZATI

SPARO	inizio partita

JOYSTICK IN PORTA 2

GIORNALISMO



I protagonisti di questo gioco sono quattro giornalisti a caccia di notizie e di oggetti utili per la stampa del quotidiano. Aiutali ad affrontare numerosi pericoli ed a completare il giornale nel tempo a loro disposizione. Tu dovrai scegliere di volta in volta il giornalista e la porta di ingresso ad uno strano mondo popolato da esseri ostili il cui tocco è mortale.
Dovrai evitare i nemici e le insidie del percorso, raccogliere gli oggetti disseminati qua e là, trovare le notizie (aventi la forma di una pagina di giornale) recuperando tutte le informazioni possibili ed infine tornare al punto di partenza per la preparazione del giornale.
Fai attenzione però: sia le notizie che gli oggetti non possono essere raccolti da un giornalista qualsiasi o in ordine casuale.
Quindi preparati a tentare più volte l'impresa con diversi protagonisti.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita/scelta giornalisti
DESTRA /SINISTRA	scelta porta
SU	entrata porta

PINTOR



Ecco un gioco d'avventura il cui protagonista è un cavaliere alla ricerca del Pintor.
Il cavaliere si muove all'interno di un castello e per riuscire a portare a termine l'impresa con successo dovrà superare innumerevoli difficoltà.
Per prima cosa dovrà raccogliere le chiavi colorate grazie alle quali potrà aprire le corrispondenti porte.
Poi dovrà cercare i forzieri contenenti monete preziose con le quali potrà recarsi dal mago per comperare oggetti utili come chiavi, magie, pezzi del Pintor. Ovviamente il castello è popolato da strane creature il cui tocco diminuisce l'energia vitale del protagonista. Il cavaliere può tuttavia difendersi scegliendo l'arma con cui vuole combattere: la spada, l'ascia, lo scudo, la magia. Nella parte bassa dello schermo sono rappresentati i vari elementi che caratterizzano il cavaliere: il cuore, la spada, lo scudo, l'ascia, la magia, i soldi e lo zaino.
Per attivare uno di questi elementi bisogna selezionarlo col joystick dando la direzione verso il basso. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2

TASTI	
SPARO	inizio partita/vedere contenuto dello zaino

FIGHTER

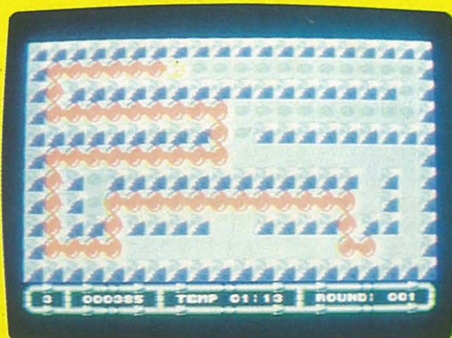


Un gioco a cui non sarete certamente nuovi, quello che vi presentiamo questa volta, siete il solito berretto verde, paracadutato nella giungla, che raggiunto il campo base nemico deve distruggere tutti i suoi nemici e i loro armamenti per liberare i prigionieri ivi reclusi.
Ma il bello del nostro gioco è la realtà della realizzazione grafica. Grazie al sonoro e alla grafica vi sembrerà di trovarvi veramente al centro della situazione e avrete realmente paura di finire arrosto per colpa delle armi nemiche.
Sparate a più non posso ricordandovi che disporrete anche di alcuni razzi con i quali abbatterete gli armamenti più pesanti, come autoblindo ed elicotteri. Buona fortuna!

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO	inizio gioco
SPAZIO	razzi

SERPIX



Un simpatico serpentello è prigioniero in un labirinto e devi cercare di aiutarlo ad uscirne. Per arrivare all'uscita definitiva devi prima superare vari livelli nei quali devi far mangiare tutti i pallini che si trovano sullo schermo. Mangiando i pallini però il nostro amico serpente cresce e si allunga progressivamente, occupando via via più spazio nel labirinto. La difficoltà consiste nel fatto che il serpente non deve assolutamente "mangiarsi la coda" cioè non deve incrociarsi con se stesso, pena la perdita di una vita. Hai un tempo limite per finire un livello e meno tempo impieghi più punti bonus ottieni.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio

BRADIN

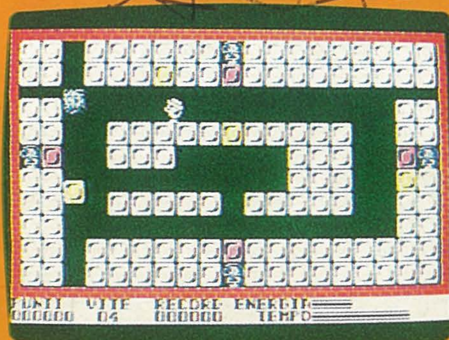


Per passare un po' di tempo costruttivo prova a giocare a Bradin: la sua caratteristica è che impegna il tuo intelletto sviluppando la tua capacità di concentrazione e di ragionamento. In pratica devi disporre su di una scacchiera dei tasselli di colore e forma particolari cercando di raggiungere il punteggio più alto possibile e passare così al livello successivo. Hai un numero limitato di tasselli per ogni schermo. Un tassello (in particolare quello indicato dalla freccia) puoi disporlo solo di fianco ad un altro tassello dello stesso colore o della stessa forma (combinazione da un punto); se riesci a sistemare i tasselli in modo che il tassello nuovo tocchi più tasselli del suo stesso colore allora ottieni più punti. All'inizio puoi decidere se giocare in coppia o da solo, con uno o due joystick, se giocare a tempo o no e se ridisegnare (ed eventualmente salvare su floppy) dei tasselli. La difficoltà corrisponde al numero di tasselli da sistemare che vedi prima.

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	abbandoni
TASTO COMMODORE	effetto schermo

GHIACCI POLARI



Sei imprigionato all'interno di un deposito di blocchi di ghiaccio. La tua unica speranza di salvezza è riuscire a costruire una porta riunendo a forma di quadrato 4 blocchi violetti. Puoi spostare i cubi di ghiaccio o anche distruggerli lanciando una bomba a mano; la tua riserva di bombe è illimitata, ma ad ogni lancio perderai un po' di energia e una volta esaurita perderai la vita. Robot posa mine e guardie ostili faranno di tutto per renderti la vita difficile e solo con un po' di astuzia potrai liberarti di loro! Appena costruita la porta potrai uscire in qualunque momento, ma guadagnerai i punti bonus portando con te i preziosi blocchi d'oro. Nel secondo schermo dovrai evitare pericolosissime ruote per raggiungere l'uscita dopodiché entrerai nel successivo deposito e così via attraverso 16 livelli di difficoltà crescente.

JOYSTICK PORTA 2	inizio partita
A	su
Z	giù
N	sinistra
M	destra
SPAZIO	per sparare
F1	fine partita

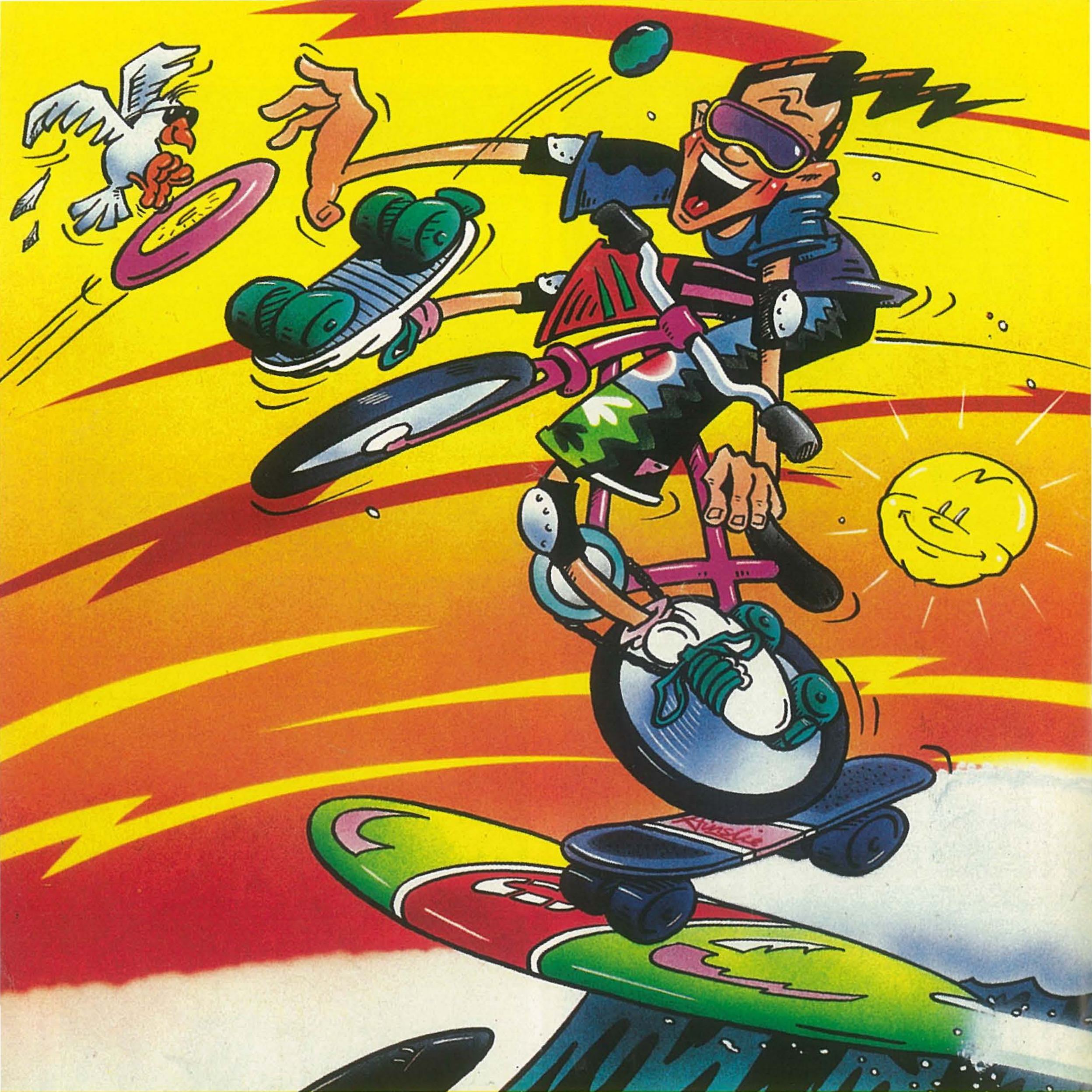
UPPERCUT



Ben pochi giochi per computer che simulano la boxe sono così realistici come Uppercut! In questo gioco sei un pugile che si deve affermare nel campionato mondiale. All'inizio puoi selezionare tramite il joystick se fare pratica oppure se iniziare il campionato, ed ancora se giocare contro il computer oppure contro un tuo amico, che ha avuto il coraggio di sfidarti, i round per incontro ed il tempo per ogni round, il grado del computer ed infine il tuo rappresentante. Vince l'incontro chi riesce a mettere al tappeto l'avversario oppure chi alla fine del tempo ha più energia (visualizzata in basso sullo schermo). Per battere l'avversario bisogna colpirlo ripetutamente con precisi colpi al volto oppure al corpo. Ad ogni posizione del joystick e secondo l'uso del pulsante di SPARO corrisponde un particolare colpo oppure una posizione di difesa. Se il colpo è preciso fa diminuire l'energia all'avversario.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio
H	pausa



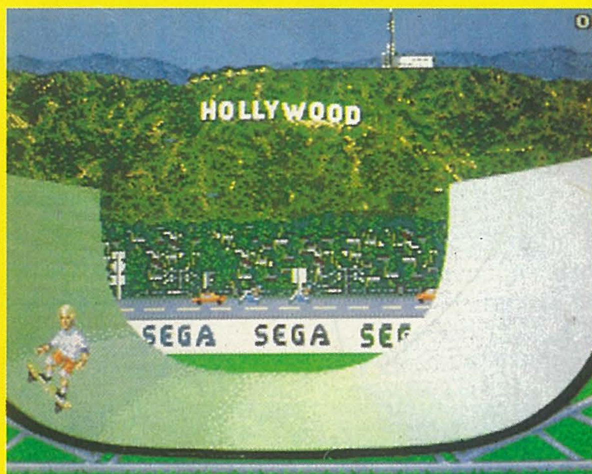
CALIFORNIA GAMES

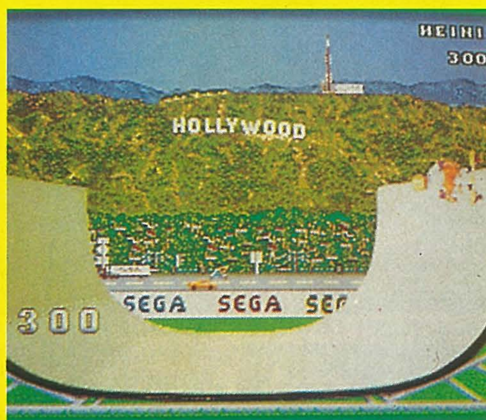
Sei capace di fare un twist plant serial kick tail? Ne dubitiamo molto, anche perché lo abbiamo appena inventato. Tuttavia, puoi anche tu riuscire a sconvolgere i tuoi amici dicendo qualsiasi vecchia stupidaggine e facendola passare per "Californiana" con l'aiuto di **California Games** della Epyx.
Questo gioco ti mette al controllo di una squadra di cinque ganzi da spiaggia che si battono per essere i cinque migliori ganzi da spiaggia di tutte le spiagge. Questo si ottiene arrivando ai migliori livelli in cinque competizioni tipiche della West Coast, e cioè: skateboard, surf, footbagging, schettini e BMX. Ma c'è dell'altro, se i tuoi compagni sostengono di essere molto più duri e abili di te, perché non sfidarne fino a otto contemporaneamente in un mega-show?

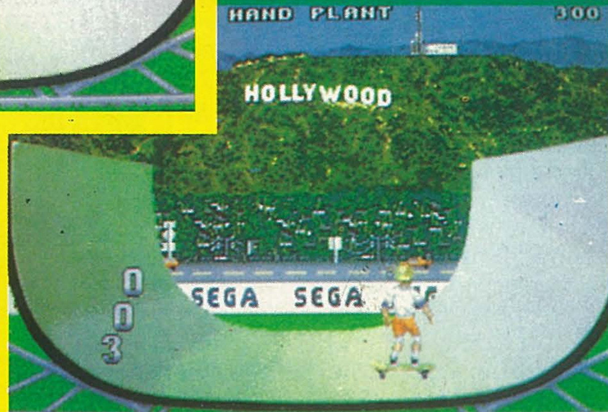


SKATEBOARD

La prima competizione che devi affrontare è l'**half pipe**. Qui i punti vengono calcolati sul numero e la complessità delle acrobazie che riesci ad eseguire. Per prendere meno punti ma rischiare meno, il meglio sono i kick turns e i cambiamenti di direzione. I veri conquistatori che lottano per il punteggio più alto (e alcuni anche la morte) si sforzeranno di fare la loro dose di inversioni sulle mani e acrobazie aeree.













BMX

Malgrado il fatto che nessun altro in tutto il resto del mondo potrebbe essere visto morto vicino a una BMX, la cosa in California deve essere piuttosto comune, altrimenti la BMX non sarebbe stato l'oggetto dell'ultima competizione di California Games. In questa prova, il tuo compagno pixellato è capace di fare alcune cose veramente carine, come far volare la sua bicicletta a mezz'aria o eseguire l'equivalente di un salto mortale in bicicletta. Inutile dire che le mosse di questo genere spingono certamente verso l'alto il misuratore dei punti, ma questo non significa niente se non riesci a completare il percorso.

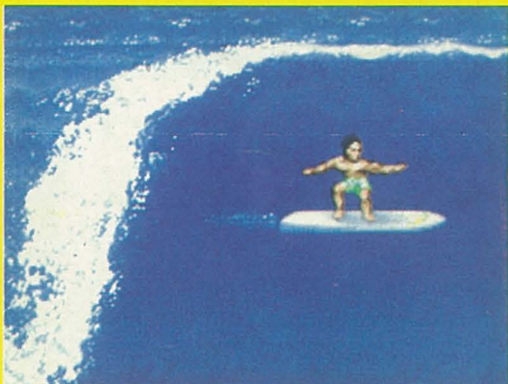






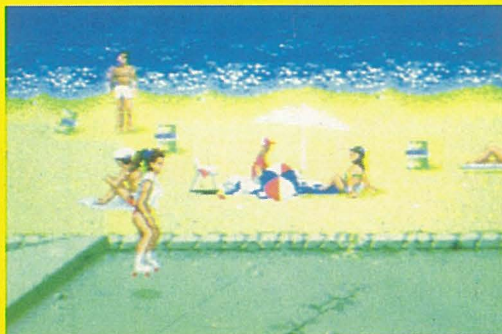
SURF

Il più famoso sport californiano, il surt, è al centro della terza competizione. Prima di mettere piede in acqua devi sceglierti una tavola. "Leggera" rende più facili le acrobazie ma ti dà meno punti, "regolare" è una tavola standard, ma i veri duri scelgono la "turbo". Ti dà veramente una spinta in velocità e ti permette di eseguire alcune acrobazie veramente eccezionali. Purtroppo, però, aumenta anche molto la probabilità che hai di distruggerti.





SCHETTINAGGIO



Nel penultimo gioco - lo schettinaggio- diventi una ragazza in gamba. Hai meno di due minuti per schettinare fino in fondo a una passeggiata lungomare disseminata di pericoli sotto forma di bucce di banana, crepe della pavimentatura, palline volanti e anche altre persone che schettinano nella direzione opposta. Usa tutta la tua abilità in questo sport, saltando con abilità fino ad arrivare in fondo.



FOOTBAG



La competizione chiaramente più tranquilla è il footbag. Cosa c'è di più semplice di far rimbalzare un piccolo sacchetto di fagioli su varie parti del tuo corpo? Molte cose, come vedrai. Ancora una volta, più è complesso il movimento, più è alto il punteggio. Così se la fai rimbalzare tutto il tempo sul tuo piede non vai molto lontano. Prova il colpo rovesciato e il favoloso full axle, che puoi fare colpendo la palla due volte col piede mentre fai un salto avvitato!

California Games può anche essere convertito in qualsiasi formato esistente al mondo e rimanere comunque un vero divertimento. In realtà questa versione è una delle migliori che sono apparse, presenta grafici ricchi di colori, un'animazione incredibile e molto regolare e un gioco molto veloce. Il suono è stato lasciato un po' da parte, non che sia brutto, ma le musiche non si adattano perfettamente all'azione. Tuttavia quello che conta di più è sempre la giocabilità e questa in **California Games** non manca di sicuro. Per ogni competizione ci vuole un po', prima di riuscire ad averla ben in mano, e questo non è assolutamente un male perché se non hai amici con i quali giocare devi cavartela tutto da solo. Sarebbe forse meglio se ci fosse un gioco competitivo a un giocatore, ma anche senza, **California Games** vale la spesa.

California Games va classificata fra una delle più grandi simulazioni sportive a più competizioni mai scritte. È un tour-de-force grafico, con personaggi animati in modo superbo e sfondi splendidi, e si lascia giocare come un sogno. Ogni competizione è un ottimo mini gioco ad ogni diritto, con una giocabilità ben equilibrata, facile da abbordare ma sufficientemente difficile da permettere anche agli esperti di imparare qualcosa e eseguire acrobazie che permettono di raggiungere punteggi decisamente alti (c'è qualcuno che riesce a raggiungere il record di 427.000 in footbag?)

L'unica cosa un po' deludente è che manca la competizione di Frisbee, presente in altre versioni - ma visto che era di gran lunga lo sport meno interessante, non mi sembra un grosso problema. Naturalmente **California Games** è più godibile se si è in più giocatori, ma anche come gioco per un solo appassionato mi sembra divertente, entusiasmante e godibile, quanto basta per giustificare la spesa. ●

DYLAN DOG

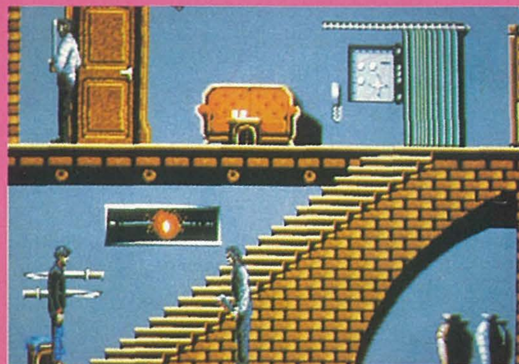


Le cose girano troppo veloci nella testa di Dylan Dog. Quell'invito in quello strano castello, tutti quegli invitati, tutto molto chic e perfetto. Il padrone di casa che non arriva, e soprattutto quello strano vino che fa subito girare la testa. La gente che comincia ad avere reazioni strane, sguardi bizzarri, poi finalmente arriva il padrone di casa, con la sua faccia da pazzo, il suo corpo strano e quell'abbigliamento inquietante. Dylan Dog se l'era detto subito, "ho proprio l'impressione di vagare in un film dell'orrore", e ora che si è risvegliato dal suo sonno pesante e agitato il nostro eroe può constatare che non aveva torto: il soggiorno è pieno di sangue, di tracce di lotta, e in tutti gli angoli del locale sono sparsi cadaveri mutilati.

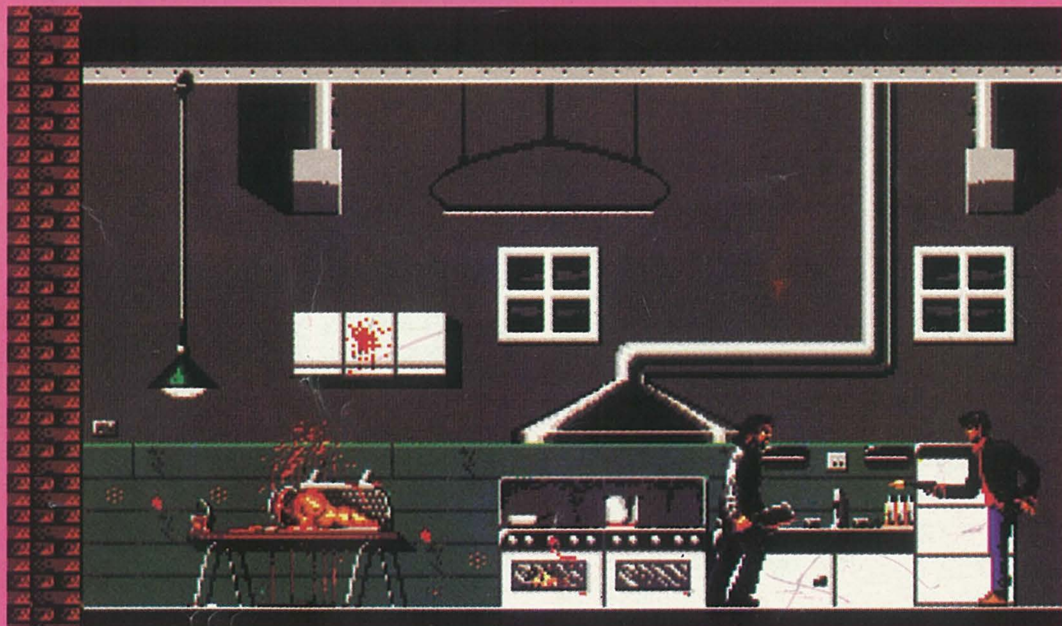
L'angoscia cresce, Dylan vorrebbe andarsene ma tutte le uscite sono bloccate. Dylan ha l'aspetto di un topo. Per fortuna è armato, si era portato dietro la sua pistola e un po' di munizioni, e in più mentre cercava una via d'uscita ha trovato per terra delle armi insanguinate.

I responsabili di questo massacro sono gli invitati stessi, rimasti vittime di quella strana bevanda, di quella droga. Ma se Dylan è stato risparmiato e non prova quell'istinto omicida, non può essere l'unico, anche altri invitati devono essersi salvati. Dylan deve assolutamente trovarli all'interno del castello, in quella proprietà del diavolo.

L'esplorazione comincia inizialmente tranquilla. Dylan Dog esamina tutto ciò che trova per riuscire a capire, per trovare una soluzione. Poi, molto velocemente, le cose si accelerano. Dylan non è più solo, altri individui, irriconoscibili per l'espressione di cattiveria e odio del loro viso, si lanciano su di lui ogni volta che entra in un locale. Dylan deve battersi e, anche se a malincuore, spesso è costretto ad ucciderli. Soprattutto continua a raccogliere il maggior numero possibile di indizi e di informazioni. Deve esserci per forza modo di ritrovare il padrone di casa, deve essere possibile affrontarlo direttamente per riconquistare la libertà.



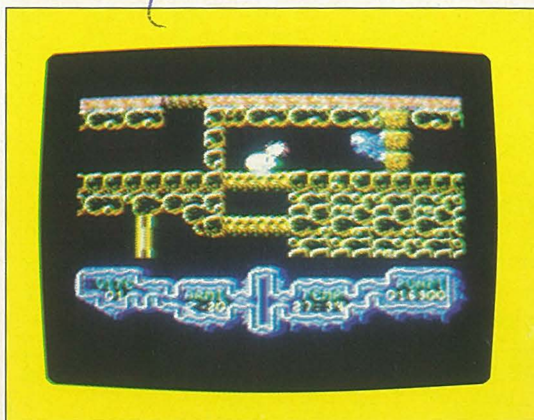
Dylan Dog non lo sa ancora, ma in realtà sta cercando, per affrontarlo, il diavolo in persona. E questo ha lo sguardo perennemente puntato sul nostro eroe e non esiterà a mandargli addosso tutte quelle povere persone che ha messo sotto la sua influenza. Il giocatore controlla direttamente Dylan Dog, sposta il personaggio, controlla i suoi movimenti, i suoi salti, gli fa muovere degli oggetti, gliene fa prendere altri e glieli fa utlizzare. In realtà **Dylan Dog** è un gioco di avventura, ma con delle sequenze d'arcade abbastanza sempliciste, dove, per esempio, devi lottare contro dei nemici impugnando un coltello che hai raccolto e colpendo l'avversario.
Tutta l'avventura è grafica, i luoghi sono numerosi, con ramificazioni, corridoi e scale in tutte le direzioni. Non sarà certo oggi il giorno in cui Dylan Dog rimpiangerà di essere stato negli scout, gli farà anzi di sicuro molto comodo. ●







SOGNO



Il protagonista di questo gioco è un simpatico mostriciattolo verde che si è perso in una foresta popolata da esseri ostili.
Aiuta il nostro amico ad uscire da questo incubo e soprattutto a difendersi da ragni, vermi, uomini con la clava, ecc.
Ricordati che il semplice tocco di questi esseri diminuisce l'energia vitale del mostriciattolo che tuttavia può scappare o addirittura sparare eliminando così i suoi nemici una volta per tutte.
Per riuscire a portare a termine l'impresa nel tempo limite a disposizione, il nostro amico dovrà raccogliere i bonus sparsi qua e là nella foresta e soprattutto dovrà dimostrare di avere coraggio e prontezza di riflessi.

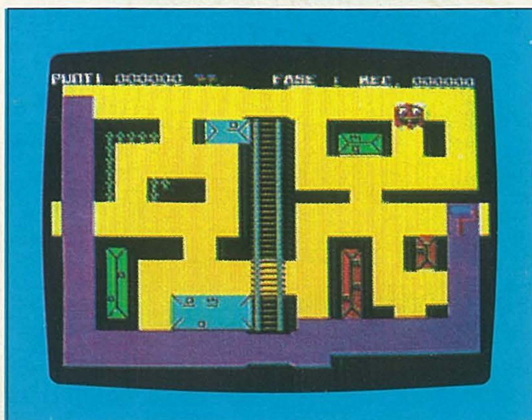


JOYSTICK PORTA 2

TASTI

SPARO	inizio partita

SUPER PITTURA



Prendi rullo e vernice e vai a dipingere le strade della tua città. Purtroppo il lavoro non si prospetta per niente tranquillo. Infatti devi evitare strani mostri per difenderti dai quali puoi solo fuggire e aspettare che cambino colore per poi piombare su di loro senza pietà. Come se non bastasse un topolino dispettoso si diverte a gironzolare per le strade appena verniciate, costringendoti a rifare pazientemente tutto il lavoro: cerca di ucciderlo passandogli sopra prima che combini troppi guai.
Una volta completato un settore della città accederai al successivo dove sarai costretto ad affrontare maggiori difficoltà.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO o SPAZIO	inizio partita
F3	su
F7	giù
A	sinistra
D	destra

268

SPEEDY



Il gioco si svolge nella prima parte in una zona di campagna dove sei alla guida di una vettura che deve attraversare un lungo tratto di strada nella quale devi evitare assolutamente di urtare il ciglio della strada (per salvarti in situazioni estreme hai la possibilità di trasformarti per un breve periodo in un aereo e volare così oltre gli ostacoli). Arrivato al termine entri in un lungo labirinto dove devi trovare una bomba prima dello scadere del tempo impostato sul suo timer. Per muoverti nel labirinto devi selezionare i movimenti tramite la leva del joystick e premere SPARO (in basso sullo schermo puoi vedere due quadratini che ti indicano la direzione selezionata e fino a dove ti muoverai, cioè fino ad un incrocio oppure fino in fondo al corridoio). Alla tua sinistra hai la visione in mappa del labirinto. All'inizio devi scrivere il tuo nome, se lo desideri, premendo sparo o muovendo il joystick.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio
RESTORE	abbandonare la partita

299

PALLA

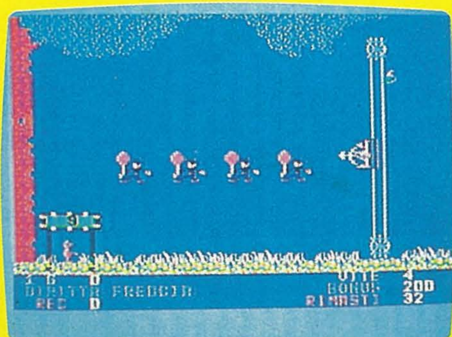


Questo gioco è una versione spaziale del ping pong; puoi scegliere se giocare da solo contro il computer o con un tuo amico in un'avvincente sfida. Tu manovri una racchetta e devi riuscire a prendere la palla che rimbalza su una specie di scacchiera fluttuante nello spazio.
La novità del gioco consiste nella possibilità di sparare al tuo avversario che in questo modo sarebbe costretto a chiudere definitivamente la partita. Fai attenzione però a non colpire la palla perché altrimenti la vittoria andrebbe al tuo avversario. Abilità e prontezza di riflessi sono le doti necessarie per riuscire a vincere la partita.

JOYSTICK PORTA 1 e 2
TASTI

SPARO	inizio partita
1	un giocatore
2	due giocatori

314 ARCIERE

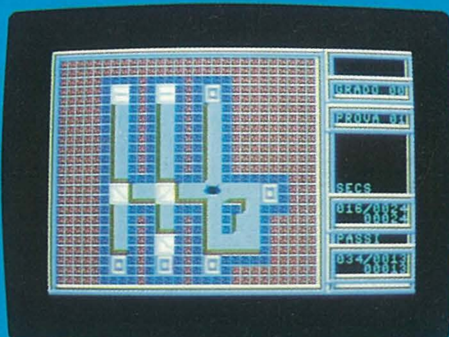


Mamma canguro ha costruito un sistema di difesa per respingere l'assalto di uomini senza scrupoli che vogliono catturare i suoi cuccioli. Nei primi due attacchi i ladri si lanciano da un elicottero: compito di mamma canguro è colpire i palloncini ed il paracadute con le frecce per impedire ai ladri di atterrare e catturare così i cuccioli. Nel terzo attacco cercheranno invece di raggiungere la cima di una montagna per scagliare un masso addosso alla nostra coraggiosa amica. Mamma canguro dovrà quindi tenere gli occhi ben aperti e soprattutto dovrà avere una buona mira. Infatti se colpirà un uomo questo le scaglierà contro un fatale boomerang.

JOYSTICK PORTA 2

F3	opzioni
V/N	selezionare opzioni
SHIFT	confermare opzioni
F1	inizio partita/inserire pausa
QUALSIASI TASTO	disinserire pausa
F5	inserire musica
F3	disinserire musica
F7	controllo manuale frecce o no
D/K	su
C/M	giù
SHIFT	sparo

332 LASER



Lo scopo del gioco è molto semplice: ti trovi all'interno di un labirinto e devi muovere alcuni riflettori in modo che tutte le scale presenti sullo schermo vengano colpite da uno dei lasers.
Non sottovalutare il tuo compito in quanto il raggio laser non può colpire una scatola più di una volta e non deve assolutamente colpire le pareti del labirinto se non vuoi ricominciare tutto da capo.
Puoi muovere i riflettori avvicinandoti ad essi e spostandoli nella direzione desiderata tenendo premuto lo sparo. Fai attenzione però a non toccare una scatola o un riflettore mentre il laser lo colpisce perché finiresti bruciato.
Come se non bastasse il tempo a tua disposizione è limitato, quindi impegnati a fondo per portare a termine il gioco con successo.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio partita
X	inserire/disinserire pausa
SPARO + DIREZIONE	muovere riflettori o scatole

RIBA



In questo gioco tu controlli una sfera che deve muoversi in vari labirinti con lo scopo di superarli tutti e salvarla. In ogni labirinto devi superare varie difficoltà e trabocchetti.

Ci sono porte laser, a chiusura automatica, passaggi obbligati e insidie varie (che aumentano sempre di più man mano che aumenti di livello). Devi essere abile nel manovrare il joystick poiché ogni esitazione od ogni errore ti può far perdere una vita (non urtare assolutamente nulla!!).

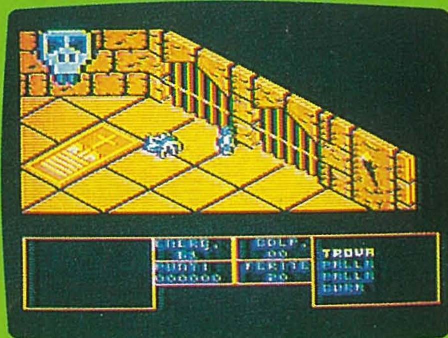
Devi essere anche veloce poiché perdi una sfera anche se tentenni e ti soffermi oltre un certo tempo in uno stesso posto.

Per superare un livello e passare al successivo devi far arrivare la tua sfera incolume fino all'uscita.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio

CASTELLO DELLE ILLUSIONI

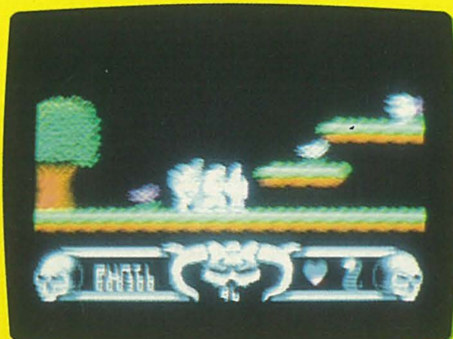


Sei un apprendista stregone e devi superare una difficile prova per diventare il più giovane mago della storia. Il tuo compito è semplice: devi cercare l'elemento primo del castello delle illusioni e distruggerlo con una formula magica. Il castello è un vero e proprio labirinto dove incontrerai demoni di ogni tipo. Infatti esso è suddiviso in molte stanze, ognuna delle quali è protetta da un particolare guardiano. Nella ricerca dell'elemento primo dovrai risolvere enigmi e usare tutta la tua abilità di guerriero e stregone per sopravvivere. Fortunatamente avrai a disposizione una spada, un certo numero di palle di fuoco e formule magiche e altre ancora ne potrai trovare nascoste nelle stanze del castello. Nel corso dell'avventura ti potrà essere di notevole aiuto la parola RACCONTO, ma fai attenzione a non sprecarla perché potrebbe essere l'unico modo per apprendere come eliminare un guardiano. Inoltre, frequenti scontri armati, potranno causarti molte ferite; per riguadagnare energia dovrai trovare la parola CURA, ma ancora una volta non sprecarla!! Ricordati che le formule magiche e gli oggetti utili sono spesso nascosti in alcuni scrigni segreti.

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO	inizio partita
1/2	per scorrere inventario
C=	per aprire porte
CTRL	fine partita

65 **PAPIRIAN**

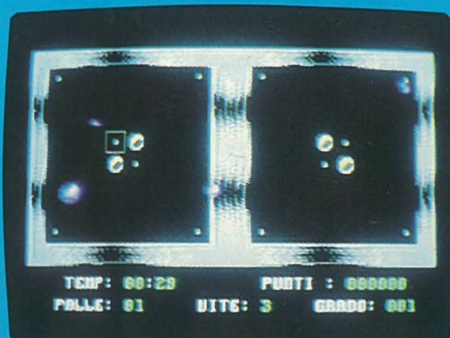


Nel regno Oscuria un maligno individuo adoratore del Male ha rapito una bella principessa e ora la tiene prigioniera nel suo castello. Tu sei un prode eroe che si è ripromesso di salvarla (nel caso ci riuscissi riceverai in premio la possibilità di portarla all'altare).
Come prima cosa devi recuperare sei pezzi di una pergamena con la quale potrai raggiungere la principessa rapita e salvarla.
I pezzi si trovano sparsi nella foresta ed a protezione di essi ci sono innumerevoli guerrieri sanguinari che hanno l'ordine di distruggerti!
Tu devi lottare duramente ed infliggere continuamente colpi con la tua spada magica se non vuoi soccombere. Ricomposta la pergamena passi al secondo livello nel quale devi raggiungere la principessa e portarla in salvo.
Hai una energia limitata ed ogni volta che vieni colpito ne perdi un po'.
Devi inoltre fare presto poiché dopo 99 unità di tempo il tremendo incantesimo si realizza e la principessa scomparirà per sempre!

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
Q	in modo pausa per uscire dal gioco

95 **CRESKI**



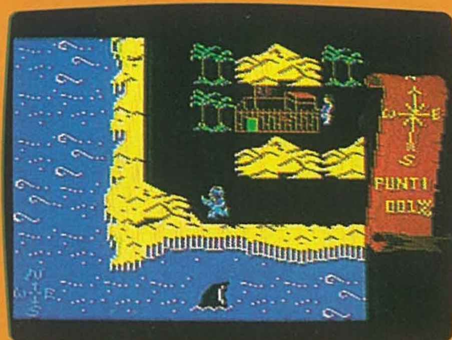
Creski è un gioco di logica particolarmente avvincente nel quale devi riprodurre sulla parte di schermo di sinistra quello che vedi a destra. Se hai rifatto esattamente la figura allora passi al livello successivo.
Ogni figura è composta da sfere disposte in modo particolare. Hai un numero limitato di sfere da utilizzare. Fai attenzione poiché ogni volta che depositi una sfera adiacente ad un'altra questa si ingrossa (fino ad una certa dimensione dopodiché ritorna piccola: questa caratteristica è utile per risolvere certi livelli).
Hai un tempo limite per finire un livello.



JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio
<-	rifai livello

ISOLA DEL TESORO



Buck, il bucaniere dei sette mari, ha deciso di andare a scovare un favoloso tesoro sepolto in un'isola misteriosa. Dopo essersi imbarcato sul suo galeone, avendo evitato cattivissimi vecchietti, ed aver ispezionato le stive, giungerà finalmente sull'isola dove lo attendono una montagna di pericoli. Infatti la strada che porta al tesoro si presenta come un intricato labirinto dove bisogna far fronte ad ogni sorta di insidie: dallo scontro armato con indigeni a diabolici trabocchetti. La caccia sarà lunga e laboriosa, ma con astuzia ed un pizzico di fortuna Buck riuscirà ad impadronirsi del sospirato tesoro!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
H	inserire pausa
T	disinserire pausa

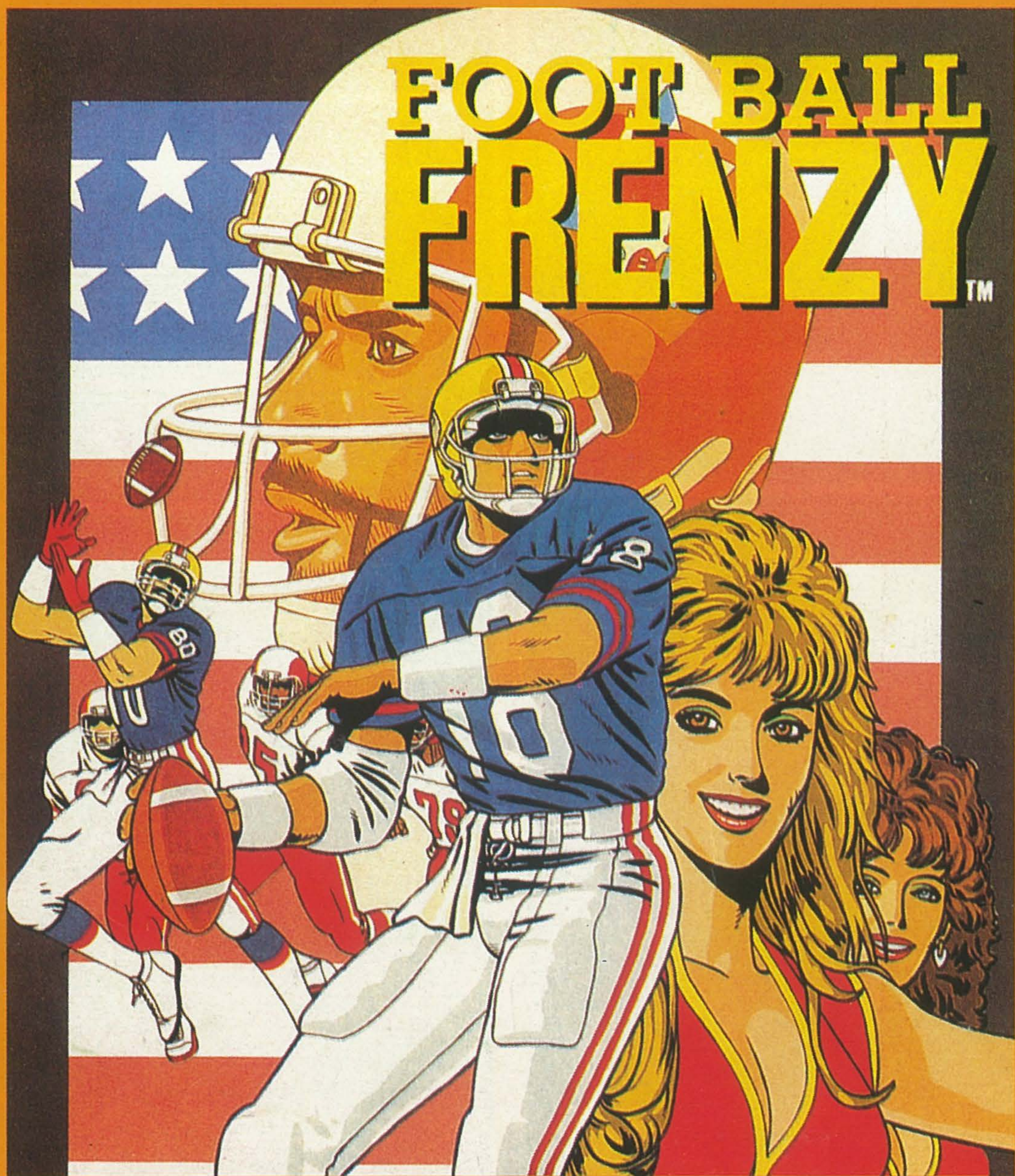
MEDITA



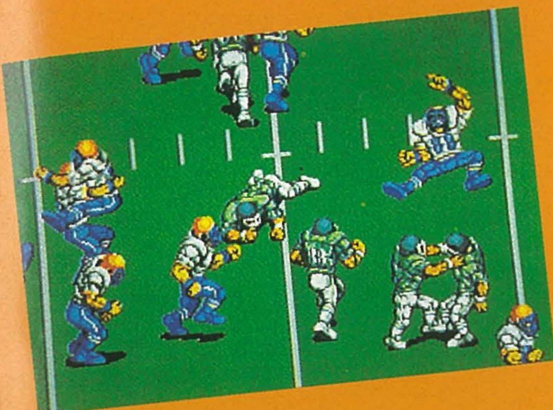
MEDITA è un gioco che impegnerà parecchio la tua capacità di riflessione.
Tu controlli una sfera che si sposta su di un piano composto da mattonelle: alcune sono resistenti ed in perfetto stato, altre invece sono incrinate e si rompono non appena ci passi sopra. Il pericolo consiste nel fatto che se rimani su una di queste mattonelle che scompaiono precipiti ed in questo modo termini il gioco. Ci sono innumerevoli livelli che devi cercare di superare.
Per risolvere un livello devi eliminare tutte le mattonelle incrinate o pulsanti e raggiungere la mattonella "EXIT".
Alcune mattonelle hanno caratteristiche particolari (ad esempio le blu fanno scivolare ed altre fungono da teletrasporto) e devi calcolare bene l'effetto prima di muoverti. Hai un tempo limite per terminare un livello.

JOYSTICK IN PORTA 2

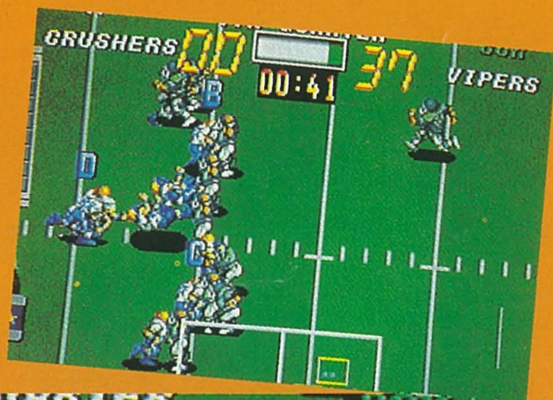
SPARO	inizio
SPAZIO	vedi mappa



La Neo Geo si trova decisamente molto bene con le simulazioni sportive. Mentre fra i suoi prodotti troviamo un solo gioco di piattaforme che ha avuto poco successo e due soli shoot'em up, per quanto riguarda lo sport abbiamo: due base-ball, un golf, un bowling, una corsa automobilistica, una corsa motociclistica, un football americano (che è appena uscito) e un gioco di kick boxing. E adesso al football americano per completare il quadro manca solo una simulazione di tennis e, già che ci siamo, di "lancio dei nani"!
Pur avendo già visto numerosi giochi per Neo Geo, ogni volta che l'accendiamo, questo gioco ci lascia incantati: basta premere il pulsante per dare inizio a un'infinità di suono e una cascata di luce. Lo schermo di presentazione si apre rumorosamente sulla foto digitalizzata di uno stadio americano, con l'accompagnamento di una corposa musica per chitarra e colpi sordi di batteria.

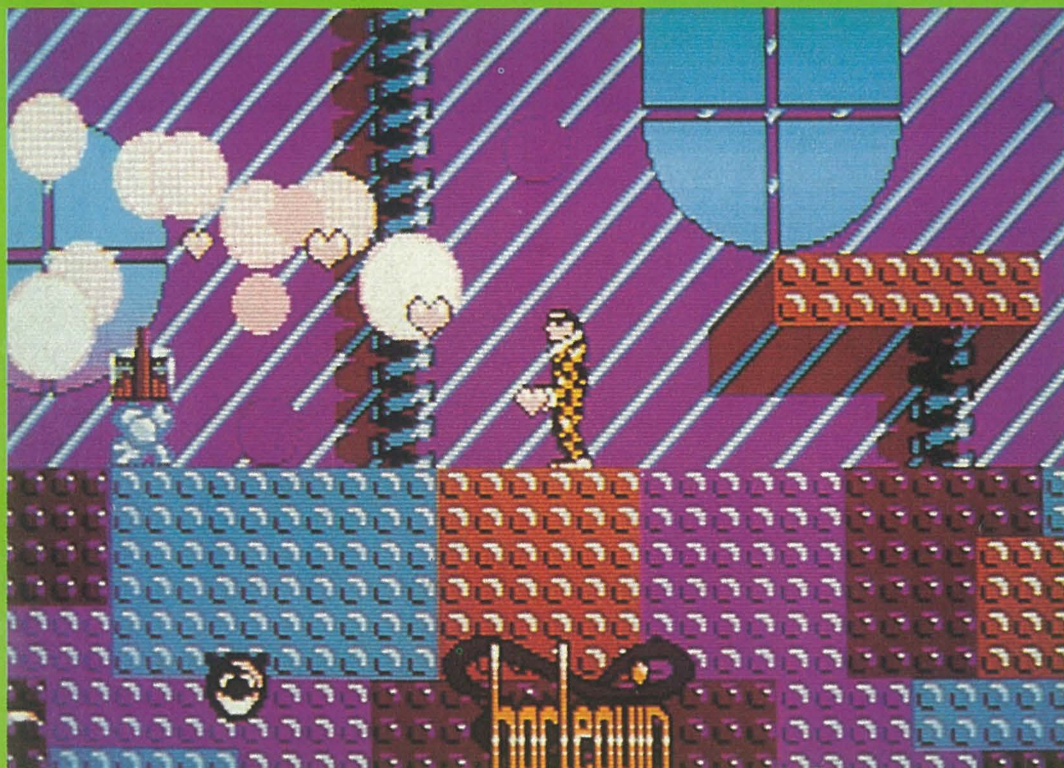


Bellissima introduzione per un gioco che non è fatto proprio per le ragazzine. E non sarà certo l'ingresso in campo dei giocatori il punto che mi contraddice. L'impressione di forza che emana da questa scena non lascia adito a dubbi... Se le daranno di santa ragione! **Football Frenzy** è un po' particolare e un po' diverso dai soliti giochi di football americano come **John Madden** o **TV Sport Football**. La differenza principale sta nel fatto che questo gioco è organizzato in stile un pò più arcade degli altri. Così, quando ti trovi in difesa, non puoi scegliere una strategia. Vedi proprio solo il tuo avversario (il computer o un secondo giocatore) che sceglie la sua tattica d'attacco, e spetta a te, così sui due piedi, cercare di bloccarlo... È quindi più una questione di riflessi e di rapidità di osservazione che di strategia anticipata, come succede generalmente con le simulazioni di questo sport. È meno realista ma più accessibile. Altro piccolo difetto, il punto di vista scelto non è dei migliori e quando sei sul campo è un vero casino ed è molto difficile individuare il giocatore in possesso della palla o la posizione dei tuoi ricevitori. Nonostante ciò, però, con un po' di allenamento ci si diverte proprio e si riescono a provare alcune delle emozioni di questo favoloso sport... ●






HARLEQUIN



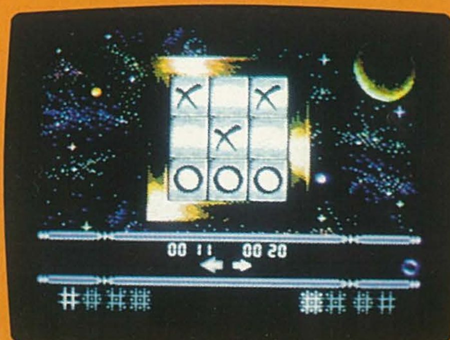
Harlequin è un incrocio tra **Robocod** e **Gods**. Harlequin vive in un gigantesco orologio chiamato Chimerica, la cui porta d'uscita (beh, è così!) è sbarrata con sopra un cartello che dice "Fuori uso". Per ritrovare i quattro pezzi necessari al funzionamento dell'orologio Harlequin deve esplorare le 23 vaste terre di Chimerica. Il frutto del suo lavoro si vede su una gigantesca mappa dell'area di gioco dotata di utili frecce del tipo "voi siete qui" che appare prima di ogni livello. In generale il percorso sembra essere deciso dal programma, con ogni livello che conduce automaticamente al successivo, ma utilizzando gli switches è possibile accedere a percorsi differenti.

E' molto facile perdersi tra i vari livelli perchè non c'è una via ben definita da seguire ed è possibile arrivare da A a B in molti modi diversi. L'importante è trovare e segnarsi i punti di riferimento. In questo platform game parte importantissima la svolgono gli switches, gli interruttori. Ogni livello ne contiene almeno un paio e questi, una volta azionati, compiono diverse funzioni. Possono aprire una porta o un'uscita, mettere in moto una piattaforma o alterare il paesaggio. La disposizione di questi interruttori costringe il giocatore a esplorare tutto il livello invece che dirigersi immediatamente verso l'uscita.

In **Harlequin** ci sono oltre agli switches anche molti oggetti strani, chiusi in scatole a sorpresa che devono essere aperte. I bonus possono essere dolci energetici, ombrelli che frenano la caduta di Harlequin permettendogli di scendere come un paracadutista, fuochi artificiali che volano in cerchio attorno al giocatore e servono da scudo e un oggetto magico che trasforma Harlequin in un pesce quando si tuffa in acqua.

Harlequin è molto agile, un vero funambolo. Sa correre e saltare, strisciare lungo strette gallerie, scivolare lungo piattaforme diagonali, dondolare come Tarzan. Con il joystick si può cambiare immediatamente la sua direzione, sparare a raffica i "cuori" che si abbattono come mazzate contro i suoi nemici. Questi cuori inizialmente sono piuttosto deboli ma un bonus che li trasforma da rosa in rosso intenso aumenta sia la loro portata che la loro potenza. ●

TRIS



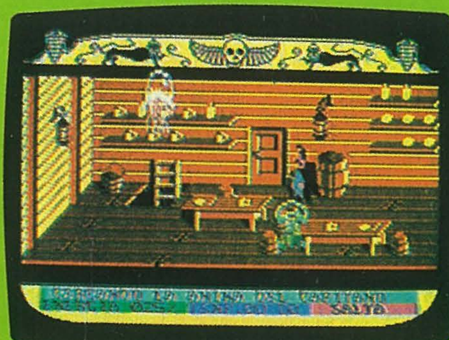
Tris è la versione su computer del famoso gioco del nove. Il tuo compito è molto semplice: devi giocare contro un tuo amico e cercare di allineare tre pedine in fila verticale, orizzontale o obliqua. Vince la sfida chi per primo vince otto partite. Il computer ti offre alcune divertenti possibilità: puoi scegliere tra il gioco classico ed alcune varianti in cui non tutti i tris sono permessi. In questo caso chi fa il tris non permesso dà partita vinta all'avversario. La variante più difficile è quella in cui non è permesso alcun tris. In quest'ultimo caso vince chi costringe l'altro a fare il tris. Come se non bastasse i giocatori possono scegliere versioni di gioco diverse tra di loro. Buon divertimento!

JOYSTICK PORTA 2 e 1

TASTI

SPARO	inizio partita
M	musica sì/no
P	inserire/disinserire pausa
Q	fine partita (in modo pausa
U	rifacimento ultima mossa

NAVE FANTASMA



Un'antica leggenda narra di un galeone fantasma che nei giorni di bonaccia naviga in acque misteriose. Un giorno il cavaliere nero, individuato il galeone, decide di salire a bordo e dal diario del capitano viene a conoscenza della sua misteriosa avventura. Il libro-diario termina con una invocazione di aiuto. L'anima del vecchio capitano è infatti imprigionata in una stanza segreta sottocoperta sorvegliata dalle forze del male, e chiede disperatamente di essere liberata! Il cavaliere nero con molto coraggio decide di esplorare la nave, armato della sua magica spada. L'impresa è veramente difficile perché le stanze sono molte e tutte infestate da una miriade di fantasmi, scheletri ed ogni sorta di mostri. L'unico aiuto gli sarà fornito da una magica campana contenente una forza misteriosa.

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
F1	fine partita
F7	inserire/ disinserire pausa
QUALSIASI TASTO	per cambiare azione

233 CIAK SI GIRA



Calati nei panni di uno stuntman, che si accinge a girare quattro scene di un film di guerra particolarmente pericolose.
Nella prima scena devi pilotare un elicottero e riuscire a superare indenne una zona nemica difesa da navi, aerei e carri armati. Evita il fuoco nemico, distruggi quante più postazioni possibile ed affonda la nave ammiraglia colpendola più volte. Nelle scene seguenti dovrai invece pilotare una mongolfiera, un caccia ed infine un biplano. Il tuo compito sarà sempre quello di sgominare i nemici e soprattutto di sopravvivere.
Fai molta attenzione a non spazientire il regista costringendolo a ripetere la stessa scena più volte facendoti abbattere dal fuoco nemico.
Buon lavoro!

JOYSTICK PORTA 2

TASTI
SPARO inizio partita

259 SPIRITELLO

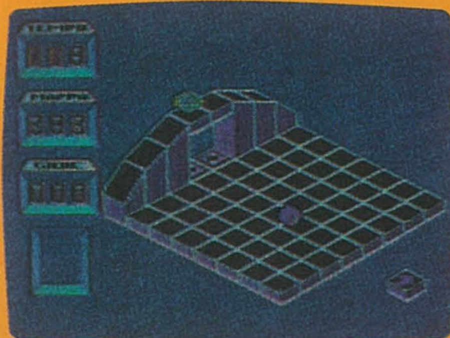


Calati nei panni di un fantasmino costretto a vagare all'interno di un labirinto. Il tuo compito è molto semplice: devi cercare i numeri posizionati qua e là sul percorso e raccoglierli nell'ordine esatto. Una volta raccolti tutti i numeri potrai accedere al successivo livello di gioco per esplorare un nuovo labirinto.
Ovviamente il campo di gioco è popolato da mostri cattivissimi il cui tocco farà diminuire pericolosamente la tua energia vitale.
Quindi tieni gli occhi ben aperti e cerca di evitare i vari esseri che faranno di tutto per ostacolarti e costringerti a terminare il gioco anticipatamente.

JOYSTICK PORTA 2

TASTI
SPARO inizio partita

PALLINA

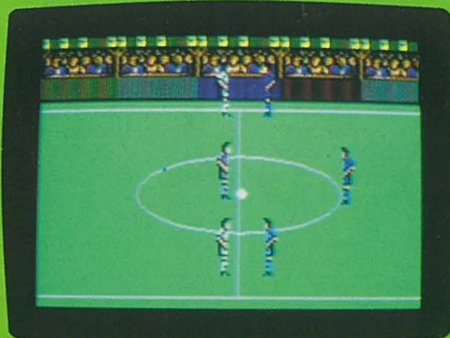


La Corporazione ha scoperto una nuova dimensione che contiene uno strano mondo artificiale sospeso nello spazio. A te viene affidato il difficile compito di esplorare questo nuovo mondo e tracciare una mappa. Purtroppo la tua astronave è molto costosa da mantenere e perciò hai un tempo limitato per portare a termine la tua missione. Sul computer di bordo hai memorizzata la mappa iniziale della superficie: a te il compito di esplorare ogni area badando di raccogliere le gioie grazie alle quali guadagnerai tempo prezioso. Poiché questo mondo è sospeso nello spazio infinito dovrai fare attenzione a non cadere nel vuoto. Ciò ti causerebbe un enorme spreco di energia con conseguente diminuzione del tempo a tua disposizione.

JOYSTICK IN PORTA 1 o 2 OPZIONALE

SPARO o SPAZIO	inizio partita
2	destra
CTRL	sinistra
FRECCIA SIN.	giù
1	su
I	selezionare astronave
P	inserire pausa
QUALSIASI	disinserire pausa
Q	fine partita
C	colore schermata
M	visualizzare mappa
S	visualizzare punteggio
O	opzioni
F3	numero joystick/giro 90 gradi orari
F5	giro 90 gradi antiorari
F7	fine opzioni/giro 180 gradi
F1	velocità/ritorno orientamento iniziale
SPARO o SPAZIO + DIR.	per salire

DRIBBLY



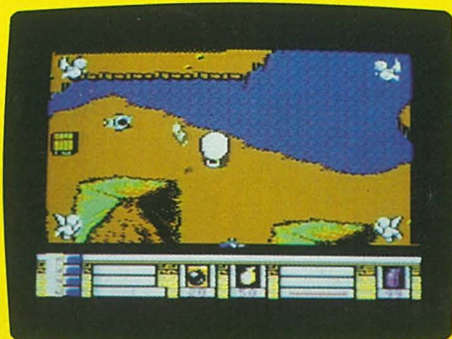
Dribbly è un programma dedicato ai moltissimi appassionati del gioco del calcio che vogliono partecipare ad un importante torneo intenazionale. Lo scopo del gioco è infatti di vincere un torneo contro le squadre più forti.
Per iniziare devi innanzitutto scegliere: il tempo di gioco, se giocare da solo contro il computer oppure se far partecipare anche un tuo amico, la tua squadra e le squadre dei due gruppi eliminatori (le migliori due si affrontano in semifinale e quindi le vincenti nella finale).
Le regole del calcio sono conosciutissime: bisogna vincere la partita segnando più gol dell'avversario. In questo gioco valgono anche i corner e le varie rimesse laterali e dal fondo. Puoi rubare palla agli avversari ma devi fare attenzione a non perderla a tua volta. Il giocatore che viene controllato dal joystick in quel momento si riconosce poiché cambia il colore della divisa.

JOYSTICK PORTA 1

SPARO	calcio pallone
F1/F3	musica sì/no
F5/F7	pausa sì/no

334

MONGOLFIERA



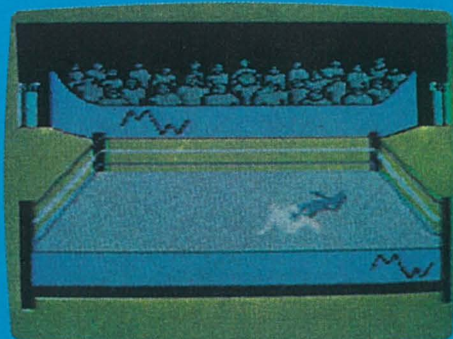
Sali a bordo di una mongolfiera e preparati a combattere i nemici con abilità e coraggio.
Il comando generale ti assegnerà varie missioni, una più pericolosa dell'altra, e tu dovrai portarle a termine con successo per giungere alla vittoria finale. Le missioni consistono nel penetrare in territorio nemico ed abbattere tutte le postazioni avversarie lanciando le bombe a tua disposizione. Purtroppo, pilotare la mongolfiera non sarà affatto semplice in quanto essa andrà nella direzione del vento, indicata da quattro angioletti che soffiano dagli angoli dello schermo.
Tu dovrai manovrare il joystick in modo da contrastare il vento e guidare la mongolfiera nella direzione desiderata. Ovviamente ogni manovra richiederà un certo consumo di combustibile che purtroppo è limitato.
Fai attenzione al fuoco nemico ed alla quantità di bombe a tua disposizione perché anch'esse sono in numero limitato. Una volta abbattute tutte le postazioni nemiche potrai accedere al successivo livello di gioco per affrontare una nuova missione ancora più impegnativa. Buon combattimento!

JOYSTICK PORTA 2

SPARO	inizio partita
RUN/STOP	fine partita
SPAZIO	inserire/disinserire pausa oppure musica/ effetti sonori
SPARO + GIÙ	per abbassarsi
SPARO + SU	per alzarsi

352

CATCH



Vi sentirete come Hulk Hogan cimentandovi in questa lotta in cui farete sfoggio di tutte le vostre conoscenze nell'eccitante ed imprevedibile gioco del catch. Potete scegliere se combattere contro il computer da soli o in coppia, oppure affrontare un amico in una sfida dove ogni colpo è permesso. Studiate bene il vostro avversario ed esibitevi in voli d'angelo, chiavi articolari ed altre mosse per riuscire ad atterrarlo e costringerlo con le spalle al tappeto per tre secondi.

JOYSTICK PORTA 1 (2) OPZIONALE

2	destra
CTRL	sinistra
1	su
FRECCIA SINISTRA	giù
SPAZIO o SPARO + DIR.	per le varie mosse

365

ZONA MAS



Gli alieni si stanno avvicinando al Sistema Solare e tu sei stato mandato a bordo del tuo caccia galattico per affrontarli e sconfiggerli. Hai uno scudo frontale che ti ripara dagli urti degli alieni o dei loro proiettili e che ha una apertura sul retro della tua navicella: da qui tu puoi sparare i tuoi colpi ma puoi anche essere colpito!
Se vieni colpito dagli asteroidi la tua energia diminuisce (alla fine dell'energia termini la partita), lo scudo invece si contrae man mano che vieni urtato. Per recuperare energia o superficie dello scudo devi recuperare (facendoli passare dal varco nello scudo) i parallelepipedi detti "conniferi" i quali inoltre possono darti anche altri bonus come punti ed altro ancora. Le gemme (recuperate anch'esse per il varco) danno invece particolari armi come laser più potenti e veloci, trattore, auto mirino, eccetera (armi che confermi spostando a destra la leva del joystick mentre spostandola a sinistra o tenendo premuto eventualmente il pulsante di sparo utilizzi il potere). La navicella rimane ferma al centro dello schermo e gira il paesaggio (spostando in su e in giù la leva del joystick). Recuperati vari poteri e Conniferi passi (tenendo premuto il pulsante di sparo e spostando a sinistra la leva del joystick) ad una zona più difficile con altri tipi di nemici.Tra un settore e l'altro puoi acquistare armi e poteri.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
P	pausa

388

TATON

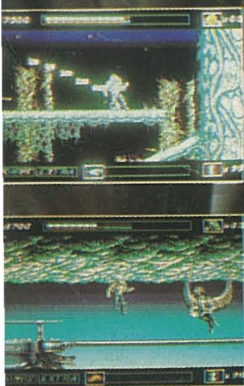


TATON è un simpatico gattone che è stato dotato da Madre Natura di poteri eccezionali e con questi poteri vuole salvare il Mondo dalle forze del male! Per sconfiggere gli esseri maligni deve superare varie prove nelle quali deve ripulire lo schermo dai fusti di materiale radioattivo.
Ogni fusto ha un tempo limite (indicato in basso sullo schermo) per essere inattivato dopodiché esplode. Per disattivare un fusto basta toccarlo. Sullo schermo sono presenti anche alcuni esseri ostili che hanno il compito di distruggerti.
Tu devi evitarli oppure ucciderli saltando loro sopra (saltandogli sopra una seconda volta li elimini dallo schermo). Puoi anche recuperare vari bonus che compaiono sullo schermo e coi quali puoi aumentare momentaneamente i tuoi poteri: super salto, velocità, punti e vita extra, congelante, scudo e così via.

JOYSTICK IN PORTA 2

SPARO	inizio
RUN/STOP	pausa
Q (in modo pausa)	abbandoni

WOLFCH



Amici licantropi, nella storia ci sono stati molti lupi di grande fama ma mai un grande baby lupo. Per nostra fortuna **Wolfchild** non ha assolutamente nulla a che fare con i cuccioli di lupo, per cui non c'è da preoccuparsi. Tuttavia, il Wolfchild
gio particolarmen
al quale il diabolic
e ha massacrato
Fortunatamente,
capacità di trasfo

RITAGLIA LUNGO IL BORDO
SEGNATO IN NERO E PIEGA
SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

PERSONALIZZA LA TUA
CASSETTA SCRIVENDO
IL TUO NOME